





# 傷物語

I 鉄血篇

KIZUNA

全ての〈物語〉はここから始まる——

MONOGATARI

目次

〈I 絆も罪〉あらすじ..... 1

目黒明夫 キャラクターデザイン..... 6

—— 村良々木 潤 ..... 6

—— 吉川 夏 ..... 6

特別対談① 原案者・島田雄哉×総監督・新藤和之..... 10

特別対談② 村良々木潤役：神谷浩史×忍野メメ役：堀井雪世..... 14

※選ジン解説.....

—— 賢との出会い ..... 20

—— キコジョットの運送 ..... 26

—— 咲き雪にされる部 ..... 32

—— 忍野メメ、登場 ..... 36

—— 音楽：神前 暁 インタビュー ..... 38

特典 CD「偽物語」声優音楽集 其ノ壹 鉄血篇 収録楽曲一覧 ..... 42

声優スタッフクレジット ..... 44

プロダクトスタッフクレジット ..... 46

〈II 鉄血篇〉予告 ..... 48

# I 鉄血篇

三月二十五日の土曜日。  
終業後、深夜の半路  
阿良々木暦は、幽霊主の羽川翼と出会う。  
彼女から「この世にも吸血鬼がいる」という噂を聞いた暦は  
「信憑性のない噂だ」と否定する。  
しかし羽川が目撃証言として語る吸血鬼の描写は、  
不思議なくらい具体的でディテールに富んでいた。

その日の夜、本屋に付いた帰り道、暦は地響に残る血痕に気づく。  
血痕をたどって地下鉄の奥へと進むと、そこには一つの人影が倒れていた。  
その人影は、四肢を突き、血の海の中で無残にも死に顔している吸血鬼だった。  
恐ろしくも美しいその吸血鬼を救うため、自分の血を全て与え、意識を失う暦。  
再び目覚めたとき、彼は吸血鬼となっていた――。

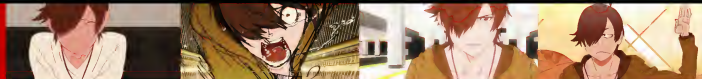
ようこそ。夜の世界へ――

阿良々木暦の地獄の春休みは、こうして幕を開ける



## 阿良々木暦

「自己紹介——しろよ。  
後でするって言ったろ」



キャラクター  
デザイン  
について



TVシリーズよりも眉をカッコよくしたいというオーダーでしたので、表情をきりとさせています。髪の毛はさらさらな感じにするために線を増やしていますね。また、模様の部分をちょっと跳ねさせています。あとTVと明らかに差別化したいということでしたので、髪の毛の分け方を逆にしています。衣装についてもTVよりも色々と眉を凝りたいということで、ちょっとだぼっとしたラブな感じになっています。そうすることで、体を動かしたときに袖や裾が少し残る感じを出せるようにしています。

渡辺明夫



## アララギコヨミ

声：神谷浩史

私立直江津高校に通う高校二年生。

春休みに書店から帰る途中、

地下鉄のホームでキスショットと遭遇し、

彼女の命を救ったことから彼自身も吸血鬼となり、

地獄のような二週間を過ごすことになる。



「やーんねん。  
友達、できちゃったね」



声…堀江由衣  
ハネカワツバサ

キャラクター  
デザイン  
について



暦と同じ私立直江津高校に通う高校二年生。  
生真面目で品行方正な委員長の中の委員長。  
二年生一学期の期末テストで、全教科で穴埋め問題  
一問しか間違わないほどの並外れた優秀さを見せる。  
暦にパンツを見られたことをきっかけに、  
彼と親しくなっていく。



羽川は基本的に TV シリーズと  
変わらないですね。原作に合わ  
せて髪型を一本お下げにしてい  
るくらいです。表情も、尾石さ  
んが『化物語』最終話あたりの  
羽川をととても気に入っている  
ので、あの雰囲気再現してい  
ます。ただ表情の付け方は、ほん  
のちょっとだけリアルな感じにし  
ています。あと、胸の大きさは  
尾石さんの希望もあって TV シ  
リーズより大きくなっています。

渡辺明夫

原作者

西尾 維新

総監督

新房 昭之

三部作ならではの  
映像表現

——完成した映像を御覧になった感想はいかがでしょう？

**西尾** まずはとにかく「すごかったなあ……」と言いたいです。尾石（達也）監督だというのもあってか、『化物語』の初期の頃を思い出す雰囲気でした。阿良々木くんのモノローグがほとんどない。最初、彼が歩いているシーンから始まりますが、5分くらい息遣いだけの、無言状態の映像が続く。それでも、原作に描かれているのと同じことを表現している。……いや、全体的にハードな世界観になっていて、原作はもうちょっと明るかったかな？（笑） いずれにせよ、すさまじい映像ですね。

——映像ならではの、描写が盛られているシーンもありました。

**西尾** そうですね。やっぱり『物語』シリーズの映像の密度、画面の情報量はとてつもないです。劇場に何度も足を運んだのも、魅力的な作品だというのはもちろん、1回観ただけでは全体を細部まで掘み切れなかったというのが、理由のひとつなんです。——その中で、原作者として特にお気に入りのシーンはありますか？

**西尾** 気に入っているというのとは少し違うかもしれませんが、インパクトが強かったシーンは、キスショットが会えて叫ぶシーンですね。坂本真綾さんのお芝居が強烈でした。

——新房総監督はいかがでしたか？

**新房** アニメーションとしての質が高かったです

ね。完成まで時間がかかっただけのものを、お見せできていたのではないかと思います。ホッとしました。一本の作品として作った方がいいのではないかと考えていたのですが、『Ⅰ 鉄血篇』が完成してみると、三部作という形になったこともこれはこれでよかったと思いました。一本の作品にしていたら、さきほど西尾さんがおっしゃった、冒頭のシーンは入れられなかったでしょうからね。三分割にして時間に余裕があったから、冒頭のシーンを入れることもできたわけで、そういう意味ではいろいろな要素が上手く噛み合ったような気がします。

——『傷物語』を書かれたときは、三部作のような構成はあったのでしょうか？

**西尾** 次回の『Ⅱ 熱血篇』はわりとバトル要素が強い内容になってますが、意図してそう書いたわけ

ではないんです。三分割が丁度いいような不思議な作りになってると自分でも思います。元々『物語』シリーズは、『ひたぎクラブ』とゴールデンウィークの猪の話（『つばさキャット』）と、『傷物語』の3話だけ書いて終わるつもりでした。だんだんと過去へさかのぼる3話構成の物語をという構想だったんです。でも『ひたぎクラブ』を書き上げた時点で、ヒロインの戦場ヶ原さんを書くのが楽しくなってしまったため、そこから時系列が過去ではなく、先に進むことになったんです。その後の『物語』シリーズの時系列が自由に行き来しているのは、初期の名残とも言えます。

**新房** 「つばさキャット」までで、ひとつのお話として終わらせることはできますよね。

**西尾** 実際『つばさキャット』を書き終わった後、『傷物語』は書かなくてもいいかなという気がしてたんです。それは『物語』シリーズに限らず、僕のほぼすべての小説に見られる、ある傾向が原因なんです。

——その傾向とはどういったものなのでしょう？

**西尾**僕は、昔に大きな出来事があって、ある種、「世

界が終わったあと」みたいな小説を書くのが好きなんです。『戯言』シリーズで言えば、主人公はアメリカに行って中退して帰ってきた奴ですし、ヒロインとは以前にものすごく深い関係性があったらしいけど、そのあたりの話はシリーズが始まったときには既に終わっている。『最強』シリーズでも、主人公の袁川潤の十代のころは、本文の中で語られることがないままです。忘却探偵シリーズにしても、主人公（狹上今日子）は何らかのきっかけで記憶を失っているらしいけれど、もうその過去も無かったことになっている。何かはあるらしいが、それが何かは分からない。そういう、終わった後の世界を書くのが、すごく好きなんです。『傷物語』だけは、そうした傾向がある僕にしては珍しく、その『何か』の部分を書いた小説なんだろうな、と。書くのに時間もかかりましたしね。

——とても深い自作解題ですね……。

**西尾**ともあれ、『傷物語』を書いたことによって、さらにそれよりも前の時系列の物語も書きたくなって、『終物語』の「老倉育」編や、『業物語』のキスショットの誕生にまつわる物語を書いてしまった。僕の描

いているのは、過去の出来事が全て終わった後の世界なんだ、というような思いが、心のどこかにあるんじゃないかな。

『傷物語』の羽川翼は  
完結だけど幸せではない存在？

——『傷物語』のヒロインの話になりますが、新房総監督は、厩と羽川が付き合えなかった理由について、西尾さんにお聞きしたかったとお伺いしています。

**新房** そうなんです。『化物語』を最初に読んだとき、「どうして厩は羽川じゃなくてひたぎを選んだらう？」と思ったんですよ。そこを考えながら読むのが、とても面白かったです。

——羽川翼がこのシリーズの中で、どのような位置づけにあるのと考えられているのでしょうか。

**新房**僕自身は、今でも「羽川とは何者なんだろう？」と『物語』シリーズの読きながら考えているところがあります。羽川は、自分の中で一番、普通の行動は理解できるんだけど、奥底に理解でき

ない何かがあるような気がするキャラクターなんです。「まだまだ何かあるんじゃないか?」と、描きながらいつも思ってしまう。他のキャラクターではそういうことはないんですが、羽川だけは捉えどころがない。今までにない不思議なキャラクターだと感じています。

**西尾** 僕は、阿良々木くんにとって羽川さんは恋愛対象にならない奴だろうと思ってはいます。たまたまふたりは同じ学校という空間にいて、教室という同じ場所にいるんだけど、本当はもっと、違うところで生きている人たちなんだろうな、と。そもそも阿良々木くんが、怪異の出てくる世界に引き込まれるにはやっぱり、超人的な人が何らかの形で導かないと無理だろうなと思ったんですよ。阿良々木くん自身はそんなにヒーローという感じではない、普通の高校生ですから。言い方を要えると、多分、阿良々木くんも羽川さんも戦場ヶ原さんも、「学校にいる変な奴ら」なんです。

——その前提が大本にあるんですね。

**西尾** そうです。変な奴らだけど、一応学校にいるという共通点があるので、なんとなく仲良くしてい

る。ただし、根本のところでそんなに仲良くは出来ない。実際に羽川さんは、高校卒業後は世界に行っちゃうわけですね。それ以外の共通点がないような人たちが、学校という特殊な場所にたまたまいたから出会っている、みたいな関係性が、結構好きなんです。

——〈物語〉シリーズを書き続ける中で、西尾さんにとって「羽川はこういう奴だ」と結論は出ているのでしょうか?

**西尾** あえて言うなら、今は「友達」みたいな感じですね。〈物語〉シリーズに登場する、「あっちの世界」の人たちとはまた違う気がしています。ただ、僕もいろんな時間の羽川さんを書いているので、そのときどきで印象は違って、「僕物語」のとき、つまり、春休みのころの羽川さんはかなりヤバイ奴だなとは思っています。特に映画の羽川さんは、ちょっと情いらい綺麗に表現されていますから。阿良々木くんが影響を受けて、うっかり吸血鬼を助けちゃうのも納得の仕上がりでした。その羽川さんが一年をかけて自分の能力を切り捨てていく姿を描けたのは、よかったなと感じますね。春休みの羽川さんの

ままだったら、20歳まで絶対に生きられないでしょうから。一年後の羽川さんの方が、生き易くなっていますよ。

——映像であらためて見ると、春休みの羽川の恐れを知らない感じは、確かにどこか怖いところがあります。

**西尾** まだ今のところは正統派ヒロインの範疇ですが、ここから先の展開では、もう危険な人ですよ。でも、そうした聖人君子として描かれる羽川さんというのは、本人としては決して幸せなわけではない。だから意外とですけど、羽川さんと完全体のキスショット・アセロラオリオン・ハートアンダーブレードは話が合うんじゃないかと感じています。完璧だけど幸せではないふたりですからね。ちっちゃくなっているときのキスショットとは、多分、話が合わないでしょうけど(笑)。そういう、過ぎた能力を失うことで幸せになっていくキャラクターというのは、僕が物語の中で書きたい物のひとつなんだろうなと思います。他の小説でも繰り返し書いていますから。

## 書いてみるまではわからない キャラクターのやりとり

——今回のパッケージ化の楽しみとして、西尾先生の書き下ろしのキャラクターコメントリーがあります。

**西尾** 今回は忍野メメと10歳当時の忍野忍、もとキスショット・アセロラオリオン・ハートアンダーブレードがしゃべる、明るい内容のコメントリーを書きました。本編のシリアスさに釣り合うようにするには、いつも以上に明るい内容にしないと……という感じでしたね。

**新房** 完成したものを聴くのが楽しみです。

**西尾** 先述の通り、〈物語〉シリーズは時系列が飛び小説なので、今回、あらためてこうして、時系列の最初の方にある話を書くのは新鮮でした。

**新房** 〈物語〉シリーズのキャラクターコメントリーは、西尾さんはどのようにお書きになるんでしょう? 最初から「こういう内容を書こう」というようにアイデアを思い付かれるんですか? それとも、キャラクター同士のイメージから、オーディオ

コメントリーを書くタイミングの過去のできごとが見えてくる?

**西尾** いえ、キャスティングというか、最初に登場人物の中から誰と誰が副音声やるのかを決めるんです。そのあと、ふたりのやりとりを書き始めたら、どんな内容のことを話すかというのは、書いている僕自身も楽しみなんです。ふたりがどんな風に語り合うのか、正直分からない。先が楽しみで書けちゃうというのは、小説を書くときの流れと同じですね。**新房** それはすごいことですよ、やっぱり。そういう感覚があるから、西尾さんはお書きになるキャラクターがぶれないんでしょうね。

**西尾** キャラクターたちから話を聞き出すために、いろいろと頭を叩いているつもりです。ただ、今回は特に、映像が映画館で見られることにすごく感動したので、そのときの感覚を振り込めていけたらな、と思って書きました。さっきの話と矛盾してしまうので、あまりそういうコンセプトを先に立てちゃダメじゃないかと思いつつも(笑)。**新房** いやいや、そうした仕掛けがあればあるほど、ファンのみなさんは喜ぶんじゃないでしょうか。

**西尾** だいたいですが。

——では最後に、〈Ⅱ 熱血篇〉そして第三部に対する期待をお聞かせください。

**西尾** 〈Ⅱ 熱血篇〉、楽しみです。予定だと、かなりバトル要素が強い方向になっているはずですよ。僕はもう、3人のヴァンパイア・ハンターの活躍が楽しみです。

**新房** アクションは楽しみです。きっと良いものになると思っています。

**西尾** キスショットが完全体になるのが待ち遠しいですね。〈傾物語〉がアニメになったときに、パレールワールド版が登場しましたが、また違う雰囲気になると思っています。

## プロフィール

### 新房昭之

しんぼう・あきゆき……近年の主な作品に『傾物語』『ニセコイ』『幸福グラフィティ』『メカクシティアクターズ』(いずれも総監督)など。

### 西尾維新

にしお・いしん……作家。第23回メフィスト賞受賞作『クビキリサイクル』でデビュー。代表作は同作に始まる『戯言』シリーズなど。



阿良々木暦役

神谷浩史

忍野メメ役

櫻井孝宏

冒頭シーンの息芝居は  
“阿良々木暦の呼吸”だった

——【I 鉄血篇】の台本を最初に読まれたときの感想を教えてください。

**神谷** 「セリフが少ないな」と思いました。TVシリーズは非常にセリフが多かったものですから、劇場版ということでそれなりに覚悟していたんですけど、思ったよりその覚悟が役に立たなかったなと(笑)。今回、絵のほうで芝居をしてくれているということで、ナレーションやモノローグを排した作りになっているということに後で気づきましたが、台本を読む前は原作の冒頭の「キスショット・アセロ

ラオリオン・ハートアンダーブレードのことを、そろそろ語らなくてはならない頃だと思う」というところから始まるのかと思っていたので、「キスショット・アセロラオリオン・ハートアンダーブレード」をそれほど言わずに済んだのはよかったなと思いました。

**櫻井** 言にくいんだよねえ。

**神谷** 言にくい上に「キスショット・アセロラオリオン・ハートアンダーブレード」って1ワードで言わなくてはならないので。でもこれは、確か櫻井君が決めたんですよ。どうやら最初と言っているらしいです。

**櫻井** 俺が!? 記憶にございません。政治家みた

いな発言ですが。

**神谷** それで坂本真綾ちゃんが「はあ……」って言った(笑)。

**櫻井** 怒ってる!? 気を悪くして?

**神谷** いや、悪くしているというか、「そうですか、はい」って。

**櫻井** 目に浮かぶな〜(笑)。僕もひとつ言わせていただくと、「阿良々木くん」も何気に言にくいんですよ。言いつらい感じが出ちゃうのはまずいじゃないですか、スラッと言いたい。そんなことを考えながらも、忍野の場合はいいタイミングで出てきて、その場を楽しんじゃうような人なので、そういう役柄も相まって僕は結構のんきにしていました

ね。「楽しいなあ、ワクワクするなあ」「神谷君、大変だなあ」って(笑)。

**神谷** そんな大変じゃなかったですけどね。

**櫻井** でも、冒頭の息の演技はすごかった。あれは「阿良々木暦の呼吸だ!」って思ったなあ。今からもう20年くらい前になるんですけど、僕のお師匠さんが「芝居は呼吸だ」と言っていたんですね。当時の僕には深すぎて、何を言っているのかさっぱりわからなかったんですけど、キャラクターの呼吸をすることがいかに難しいことなのか、最近になってようやくわかってきたところです。ですから冒頭のシーンには感激しました。この息の演技は役をしかり掴んでいないと難しいですし、下手したら阿良々木君ではなくて演じている人間がハアハアしているだけになっちゃいますから。役や作品に対しての理解度が高い状態で、スタートである『化物語』に立ち返るのは、人によってはやりやすいのかもしれないんですけど、人によっては難しい作業になると思います。

——そういった点を含めて、これまでのTVシリーズと役柄に対するアプローチを変えたところはありますか?

**神谷** 特に変えている部分はないと思いますが、ただ、阿良々木君という人物に対してニュートラルなところからスタートしなければいけないなとは思っていました。今まで放送してきた80話近いTVシリーズやWeb配信の作品をご覧になっている皆さんには「暦ってこうじゃん」というイメージが出来上がっていると思うんですよ。でも、『化物語』は時系列的に一番最初の物語なので、『化物語』以降に積み上げた層のキャラクターイメージをすべてリセットしてクールで近寄りたが、ともすればクラスの不良に見えるような少年にしておかなければいけないだろうなあと思っていました。冒頭の羽川と会話するシーンでそれが表現できていないと、皆さんが物語に入っていけないのかなと。そういった“原点に戻らなきゃいけない”という点が、TVシリーズとは違うところかもしれないですね。全部を忘れた上で演じなきゃいけないのはとても厄介なことだと思う反面、積み重ねてきたものがあるからこそ、それをゼロにできたわけで、結果、言葉にウソがなくなったという部分はあります。「友達はいらない、人間強度が下がるから」というセリフも、『化物語』の時点ではその真相はわからないままですが、

『結物語(上)』をやらせていただくことによって裏付けがちゃんとできた状態で今回のスタート地点に立てている。(当初の公開予定だった)2012年にやっていたら、本質がわからないまま演じることになっていたでしょうね。もちろん、何となくの答えは自分の中にありましたが、TVシリーズをずっと続けていくことによって明確なビジョンが得られたので、そこは大きいところかなと思っています。

ロジックで演じる芝居の  
やりやすさと楽しさ

——忍野はシリーズを通して飄々とした人物ではありますが、TVシリーズから変えている部分などはありますか?

**櫻井** 『化物語』のときよりは、もう少し自分の理想に近い演技ができています。メメは“飄々”という表現で説明されることが多いキャラクターですが、飄々とした雰囲気って、しっかりコントロールしないと軽くなるだけというか、浮ついた感じになってしまうので難しいんですよ。『化物語』が始まった当初は、上っ面だけの薄っぺらい

感じにしたいなくてちょっと背伸びをしていたんですけど、今はあの頃よりもそれなりに成長できているし、キャラクターを掴めているので、メメナりの飄々さが自然に出せていると思います。

——神谷さんからご覧になって、櫻井さんのお芝居の印象はいかがですか？

**神谷** いつも思うんですけど、何やらせても何でも出来るんですよ、この男は。彼はお芝居を全部ロジックでやっていて、僕はそういうところが好きなんです。感情やその場のノリでお芝居することも、もちろん重要なのですが、彼はそういうものに左右されずにちゃんと自分のロジックで芝居ができる人なので、この現場でも忍野メメという役そのもののズバリを持ってくるんです。僕はロジックで考えようとしているけれど、それが出来ないタイプの人間なので、彼と同じ現場に入ると自分がやろうとしていたロジカルな演技を引き出してもらえる気がして、一緒にやっていますごく楽しいです。あとは、いつもテストのときから完璧だなんて思うんですけど、本番ではさらに完成度を上げてくるんです。例えばテストで物理的に尺が足りなくてセリフを指定の秒数に収められなかったとしても、本番に行くとF1のコー

ナリングで完璧なタイミングでブレーキを踏んで、最速で曲がっていくみたいに平気で尺の中に収めてくるんですよ！これは驚かぬえなあって、いつも思います。

**櫻井** ちょっとと神谷君は盛っています（笑）。神谷君のほうがすごいです！

**神谷** まあ、僕ビジョンなので（笑）。でも、アニメーションってF1チームに近いと思うことがあるんですよ。僕らはドライバーで、作品がF1のマシンで、監督がいて、そのマシンを整備してくれるスタッフがいっぱいいる。僕らはそのコースをどれだけ速く走り抜けるか、どういう走りができるのかを頭張ってる。他の役者さんと一緒にやっている、それぞれがどういうロジックで走ろうとしているかが、より明確に見えてくるんです。もちろんロジックじゃないところでお芝居をされている方もいて、それはそれでまた楽しいんですけど、櫻井君のように自分と近い感性で作品に当たっている役者さんとは共演していてとても楽しいですね。

**櫻井** そんなふうにも言ってもらえるなんて恐縮です。でも、やっぱりこの作品は神谷浩史がいてこそだと思いますよ。本人がどう思っているかはわから

ないですけど、〈物語〉シリーズが〈物語〉シリーズたりえるのは、神谷浩史がいるからこそだと思います。彼が作り上げたわけじゃないですか、この世界を。もともととての器があったとしても、それをどう彩るか、飾り付けるかは役者の力が大きいと思うし、この作品を形作ったのは彼だと思っているので。僕なんかは楽をさせてもらっているんですよ、実際のところ。だからまあ、神谷君の言うように演技のフリーが見えるのは僕も心地いいです。それも甘えている感覚ですけどね（笑）。

——差し支えがなければ、〈物語〉シリーズのキャストでロジックではないお芝居をされる方を教えてください。

**櫻井** まあ、わりと考えてやっているタイプが多いよね。

**神谷** （斎藤）千和は完全に感性の人と思われていますよね。でも、それは本人が言っているだけで、僕はそうは思っていないんだけど。彼女はちゃんと考えてやっているから。だから、一緒にお芝居をしていてとてもやりやすいんですよ。逆に（沢城）みゆきみたいに、ロジックで考えているけれど、そうならないことがある人もいます。世間的には斎藤千和

が感性の人で、沢城みゆきがロジックの人だと言う認識ですけど、実は逆なんじゃないかと僕は思っています。だからみゆきと芝居をしていると、ロジックを越えた何かが出てきて受け止めるのが難しいときがある。阿良々木暦にとって神原駿河というのはちょっと扱いにくい存在なので、彼女のそういうところを狙ってやっているのかもしれないですけどね。これを察したら、みゆきに「ちょっと、兄さま。話あるけど、いい？」って言われそうだな（笑）。

## 忍野の登場と唇の決意 2人それぞれの見せ場

——完成した映像をご覧になって、いかがでしたか？

**櫻井** 試写会で神谷君とは隣同士だったんですけど、そこで冒頭の呼吸のくだりも観ました。大きなスクリーンで観ると臨場感や緊張感、迫力がものすごく引きずり込まれる。「引き込まれる」というよりも「引きずり込まれる」感じ。

**神谷** 観終った後、「なんか、すごかったな！」って言い合いましたね（笑）。

——ご自身の演技を確認するというよりは、映像に圧倒されていた感じでしょうか？

**神谷** 自分が出ている作品というのは、冷静に見られない部分と見られる部分が半々だとは思いますが、〈偽物語〉に関して言えば、そもそもアフレコの段階でかなり絵が出来ていたので、ほとんど完成形が見えていたんです。なので、息のアドリブもカットごとに「視線が上がるとタイミングで音が変わる」とか「ずっと口が見えている状態から口が見えない状態になった瞬間に音を変える」といった具合に、観ている人が飽きないような構成にしたつもりですし、鶴岡（聡太）音監督も絵に合わせて微調整して下さっているので、その全部がもの見事にピタッとハマったのを見た瞬間に、「ああ、これはとんでもない作品が始まったな」と思いました。

——実際に映像を観て、特に印象に残ったシーンはありましたか？

**神谷** 映像的にいうと、メメの登場シーンがかっこよすぎて、「え？ 忍野!? 『NARUTO』を見てるのかな？」って思いました（笑）。

**櫻井** すごく跳躍してたもんね。

**神谷** メメが落下する軌跡でピアスがキラッって光

るんだよ。あれが映像としてはすごくかっこよかった。あと、三方向から来るヴァンパイア・ハンターたちの攻撃を両手足を使って止めるというのは『化物語』の冒頭の90秒でも描かれているシーンなので、とても印象的ですよ。

**櫻井** あのシーンは男心をくすぐられますよね。実はああいう超人的な存在であるということを観ている人に知らしめることができるじゃないですか。人智を超えちゃっている、すごい奴が来た！というのは一発でわかりますよね。

——〈1 鉄血篇〉での唇の見せ場という、どこになりますか？

**神谷** 今回、一番阿良々木暦が落ちると思うのは、キスショットに血を全部吸えと言うところ。泣き言を言うだけ言って、1回逃げて、いろいろ考慮した結果、「あいつを助けるということは自分が死ぬということである」「助ける必要はない——そうだろう？」と言っておきながら、また戻って、ひたすら泣き言を言いますからね。

**櫻井** ずっと言っていたね（笑）。

**神谷** このときの唇はキスショットという完璧に美しい女性の胸に包まれながら安らかな顔で言ってい

るので、男性目線で見るとちょっといやらしく感じるかなと思ったのですが、まったくそういうことを感じさせずに、胸に顔をうずめて自分の泣き言を冷静に言っている上での「僕がお前を助けてやる」と告げています。ここは台本の指定として「口元震え」というところから始まって「決意の瞬」というのが入って、「全部やる。一滴残らず——絞り尽くせ」というセリフに繋がります。これはたぶん生涯最後のセリフだと思って言っているのでしょうかけれど、原作の描写としては「下位の存在としての誇り」がこのセリフの中に含まれているという答えが書いてあったので、そういうつもりで言いました。映像と相まって、情けない部分と決意の部分、そういう層らしさがちゃんと出ている、前半のいちばん好きなシーンですね。

## 2人が揃って大絶賛する 羽川翼の魅力とは？

——続いては2人のヒロイン、キスショットと羽川翼についての印象をお聞かせください。まずはキス

ショットはいかがでしょうか。

**神谷** 今回の、一番大きいときの姿と小さいときの姿が登場して、その振幅が見られましたね。僕の個人的な感想として、大きいキスショットは美しいなと。魅入られるような何かがあるんだなと思いました。原作にない描写として、麻が1回抱き上げるじゃないですか。台本を読んでいるときは血だまりの中にうずくまっている手足のない女性を抱き上げるに至る感情が、どうやったら湧くんだろうとは思いましたが、あの美しさを目の当たりにすると、「さもありなん」と思える説得力はあった気がします。一番小さい状態になったときはとても愛らしくて、頭を撫でるシーンで愉快なSEをつけてくれていて(笑)。2人の関係性がちょっと芽生えるところを、SE含めてアニメーションという総合芸術として見せてくれているのが面白かったです。

**櫻井** 忍野は知照として、キスショットのことをいろいろ知っていますからね。「希少種だからさ」とかいふ、動物を扱うみたいな語り方をするんですよ。だから阿良々木君がキスショットを助けようとしているところに感じ入っているところが印象に残って

います。

——羽川の印象はいかがでしたか？

**櫻井** いやあ、すごいですね。

**神谷** すごかったね！ 羽川さんはずいぶんよね。

**櫻井** 羽川さんというか、堀江さんというか。

**神谷** 由衣ちゃん、すげえ！ 本当にかわいさの塊だった(笑)。あそこまで顔面なくかわいさを出せるのは、すごいことだなと思うんです。邪念とかそういうものが一切ない、純粹なるかわいいだけの塊がやってくる。

**櫻井** 同感です。たまらなかったですね。

**神谷** たまらないよね、あれね。

——羽川の何がそんなにすごいんでしょう？

**櫻井** あまりいい言い方じゃないですけど、すごく都合よく作られているじゃないですか。外見と内面の細かなディテール、行動や言動に至るまでの全部が「こんな女の子いたらいいよな」という究極の理想像になっている。あとはやっぱり冒頭のパンチラですね。あんなパンチラは見たことがない(笑)。BGMも相まって、脳にこびりついています。

**神谷** 羽川に関しては、尾石監督の入れ込み方がす

ごいよね。『化物語』の最後も「つばさキャット」もそうでした。しかし今回『傷物語』を見て、『猫物語(黒)』も見て、なんで居が羽川さんと付き合わないのか？ まったく理解できない(笑)。

**櫻井** 本当だよ！

**神谷** 麻を演じさせていただいている身としては理解しなきゃいけないので、僕なりの納得するポイントとしては、もう羽川のことが好きすぎて、人間として尊敬というか、付き合うとかそういう存在じゃなくなってしまうんだろなあという気はしますけどね。じゃないと納得できないもの。

——もはや麻にとっての女神的な存在になってしまっている？

**神谷** 羽川本人はそんな大したものじゃないって言うんだろけど。だから人間間的復讐として麻に壁の毛を切らせるという、恐ろしいことをやっている(笑)。あの短編は本当に怖かったです。——では最後に、これから(取材時点で)〈Ⅱ 熱血篇〉の収録が控えているとのこと、意気込みや見どころをお聞かせください。

**櫻井** 忍野のやることは彼のスタンスである『勝手

に助かるだけだよ』という、あの言葉に集約されているのですが、それでも〈Ⅱ 熱血篇〉では彼の手からこぼれるような状況が発生するので、そこが見どころの一つですね。また、ヴァンパイア・ハンターたちとの戦いが熱いでしょうね。キャスティングの妙。

**神谷** 曲者ばかりだからね！

**櫻井** 「神谷君、大変だなあ」って(笑)。それくらい、傍から見ていると背負っているものが多いので、一番の見どころは阿良々木君その人だと思います。

**神谷** 台本を読んだ時点で、とても面白かったですね。〈Ⅰ 熱血篇〉で登場した人物が総動員されて物語が動き始める。まさにそのピークが〈Ⅱ 熱血篇〉に来るので、見たら絶対に満足するのは間違いないと思うんですよ。あと、また羽川がすごくかわいいですね！

**櫻井** 羽川、やばい！ 不思議なもので、強力なヴァンパイア・ハンターたちが登場するのに、羽川が出てくると彼らのことなんかまったく忘れずから(笑)。パンツを脱いで、渡して……はどんな絵になるんだろ？

**神谷** 麻の言ってることはすごくカッコいいんですけど、絵面はヒドイという(笑)。でも、あれを劇場で見たときに、たぶん正しい意味でグツとくるものがあるんだろなって。そうじゃないと成功とは言えないだろうなというハードルが、僕らの中でちゃんとあります。台本を読んでいるだけでも「おお！」と思ったシーンなので、そのギャップが皆さんに正しく伝わるようになるといいなと思っています。あとは〈物語〉史上いちばん強い状態の阿良々木君なので、どれだけ強いかをぜひ劇場で確認していただきたいですね。

## プロフィール

### 神谷浩史

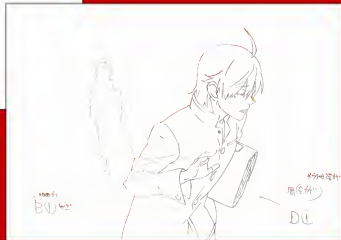
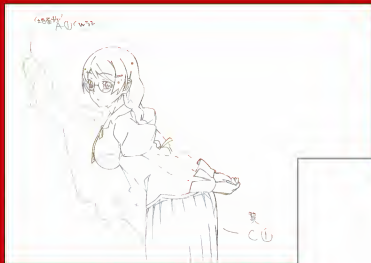
かみや・ひろし……近年の主な出演作品に『進撃の巨人』(リヴァイ役)、『監獄学園』(藤野清志役)、『ノラガミ』(夜ト役)、『劇場版 PSYCHO-PASS サイコパス』(ニコラス・ウォン役)など。

### 櫻井豪志

さくらい・たかひろ……近年の主な出演作品に『おそ松さん』(松野おそ松役)、『乱歩奇譚 Game of Laplace』(アケチ役)、『亜人』(戸崎俊役)、『劇場版 PSYCHO-PASS サイコパス』(鎌月翔役、橋島聖彦役)など。

## 翼との出会い

厳選シーン解説①





### リアルな歩行表現

君と羽川が公園で話さくんだり、階段の上を綱渡りみたいに歩く羽川のシーンは、擬似的なロトスコープの手法で作られている。実際にモデルに細い線石の上を歩かせて写真を撮り、画像編集ソフトでサイズなどを加工したのち作画に入っている。体重移動などリアルな芝居の表現が見所。







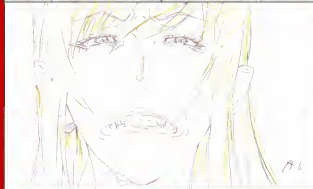
## キスショットとの遭遇



唇が四肢を切断された  
キスショットを発見するシーン。



ここではアニメーションで表現するのが難しい「肉体的な痛み」の表現にチャレンジしている。キスショットの切断された腕が地面につくたびに傷口の肉が潰れる描写を詳細にすることで痛々しさを表現している。

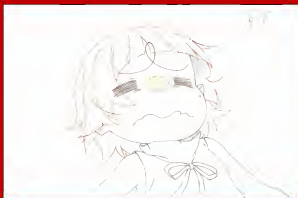
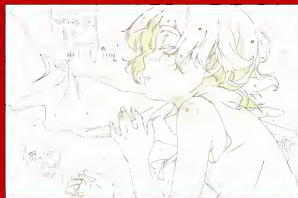


キスショットが泣き叫ぶシーンでは、口元にはうれい線が描いてある。  
こうした顔を増やすような表現は原自体のバランスが崩れてしまいがちになることがあるが、下司祐也が原画を担当したこのカットではギリギリのところでキスショットの美しい表情が保たれている。  
泣き崩れる表情も一度目を蓋まさせてから涙を流すような細かい芝居で感情表現をしている。



泣きじゃくる  
キスショット







# 吹き飛ばされる唇

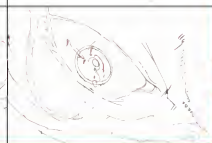
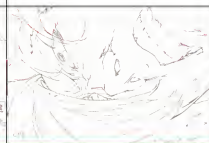
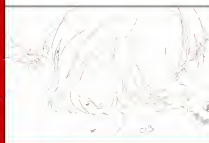
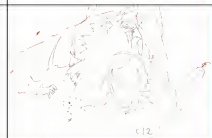
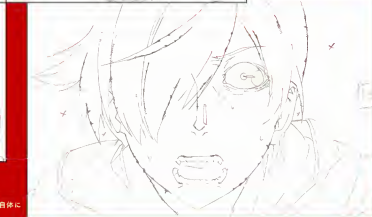
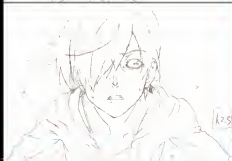


## TVシリーズとの差別化

倒れてくるブラントに置き、吹き飛ばされる唇。アップになる際、原画自体にブレ線を入れて動きの効果をアップさせている。

傷物語の唇は、瞳孔をCGの貼り込みにしたり、目の影の処理やハイライトをTVシリーズとは変化させたりなど、キャラの格好良さが上がるよう細かい点から修正されている。

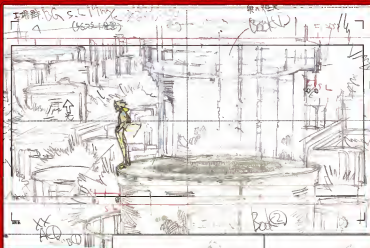
## 厳選シーン解説③





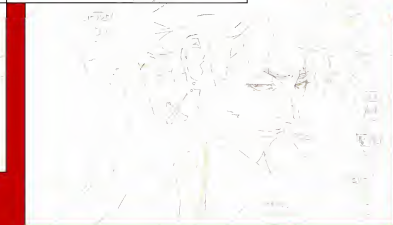
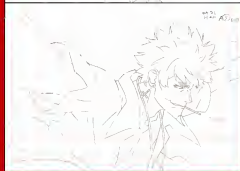
## 忍野メメ登場

厳選シーン解説④



## 忍野メメの超人感

忍野メメ、登場。手を突っ込んだまま煙突から落下後、地面が爆発、そのまゝ大きく動きをつけて疾走してくる。コンテ上では「忍者のように軽いこなしで宙を舞う」とのみ書いているが、原画担当の今村亮が観客を驚かせたいという意図で構築した作画プランにより、メメの超人感が大迫力で伝わってくるシーンとなった。





音楽

## 神前 暁

情熱ほとばしる  
尾石監督のメモ

——さて『偽物語（I 鉄血篇）』ですが、冒頭から映像的にも音楽的にも非常におどろおどろしい雰囲気からスタートしましたね。

まず今作に関しては、尾石監督の中に「こうしたい」という映像と音のイメージがはっきりとあったようで、打ち合わせのときにA4用紙6ページにわたる熱いメモをいただいたんです。アバンにも細かなイメージが書いてあって、僕的にはそれを忠実に音にしていく作業でした。

——その“尾石メモ”にはどんな指示があったのですか？

60年代フランス映画のアンニュイなイメージと、実験的なホラー映画のイメージですね。エンニオ・

モリコーネやパート・バカラックといった具体的な音楽家の名前や、映画『シャイニング』などの作品名もありました。カットごとの抽象的な演出プランもあって……この“尾石メモ”はぜひ公開してほしい。情熱がほとばしっていますから（笑）。

——シンセビートの怪奇な音楽から始まり、タイトルバックで和のテイストと鐘の音が入ってくる。このカオスな構成には冒頭から驚きました。

普通のオーダーをいただいて僕の頭だけで考えていたら、ああはならないですよ。たとえ引用でも尾石監督のセンスで統一されているのがよくわかるので、驚がっていないようにでいて驚がっている。いわゆる尾石カラーというやつですね。映像的に見ても、アバンではあえて説明せずに謎めいた雰囲気を作っていく手法を取ったと思うんですけど、音楽もお客さんを突き放したやり方だったのかなと。初見に優

しくない感じが逆に興味を引きますよね。

——そして羽川翼との会話シーンに入ると、急に雰囲気が変わりましたね。

今作はスカット祭りです。最初に作った予告PV(2011年9月公開)に「ダバダバ〜」ってスカットを使いましたが、尾石監督の中にはずっとそのイメージがあったんでしょうね。日常シーンはすべてスカットです。

——羽川と出会ってからふたりが別れるまでで、実に7曲ものバリエーションがあります。

実はもっといっぱい作ったんですけど、ダビングのときにカットしました（苦笑）。スカットが入るとどうしてもメロディの主張が強い曲になりがちですが、尾石監督的にはもっと自然に曲が流れているイメージだったというか。劇伴としてというよりは、遠くのラジオから流れているBGMくらいの距

離感だったんだと思います。

——そのなかで、羽川が吸血鬼の話題を出すシーンで流れた「噂」は、明らかにほかとは違うアレンジでしたね。

一連の流れのなかで明らかに暗い曲になっていきますね。でもこれが、今作のメインモチーフなんです。キスショット・アセロラオリオン・ハートアンダーブレードをイメージしたメロディで、このアレンジを中盤やエンディングにも使用したいという指示が“尾石メモ”にはありました。

——なるほど、やっぱりその“尾石メモ”は公開すべきですね。

いや、それがこのメモは事細かな指示は前半まで（盾がキスショットに血を吸われるまで）で、中盤から終盤にかけては徐々に息切れ（失礼！）していくんです（笑）。打ち合わせでもキスショットとの出会いのシーンあたりから「さて、どうしましょう」となり、僕らからも意見を出していくスタイルになりました。

——（メモを見せてもらい）たしかに、明らかに書き込みの量が減っていますね（笑）。

でも前半は本当に細かいんですよ。例えば街の灯が消えていくシーンで流れた「三月二十六日」は

「キューティーハニーのバンサークローっぽく」って。あれ、囁くように何かを歌っていますが、現場にいたスタッフの名前をつぶやいているだけなんです。タネ明かしをしようとなつまらない話なんです。知らずに聴くとすごく怖いでしょう？

——キスショットとの出会いのシーンは、それに限らずずっと不穏な空気でして。

僕の中でこの映画はキスショットの吸血シーンをロマンチックに描ければ勝ちだと思っていたので、そこまでの道のりとはとにかく気持ち悪く、弦の嫌な音とか赤ちゃんの鳴き声とか、生理的にヤバい感じが出るようにしたかった。神谷（浩史）さんと坂本（真綾）さんの演技も本当に素晴らしいかったです。

——圧倒的な切迫感から流れ出す「血」は、たしかに妖艶な空気を作り出していましたね。

これもキスショットのメインモチーフです。シンブルなチェロソロの、艶々とした音数のないメロディですね。前半のスカットパートでメロディをたくさん作った分、キスショットに関するシーンはこのメインモチーフの変奏が多いです。のちのキスショット（10歳）との会話シーンでも、「ハートアンダーブレード」や「従僕」でこのメロディを使っ

ています。

音楽とSEの境界線  
どこまで切り込んでいくか

——その後半（盾が学習塾で目撃した後）ですが、前半と同じスカットを用いた日常シーンで、明らかにサウンドが変わっていませんか？

羽川と比べると、キスショット（10歳）とのシーンのほうがコミカルにできていると思います。生の弦とスカットが主役というよりは、チープなモンド・ミュージックっぽい感じにしたかったというか。エレクトリックの古い音。パート・バカラックのようなアカデミックな空気ではなく、イタリアのピエロ・ウミリアーニなどB級感のあるサウンドがふさわしいと思ったので。

——羽川のときの「噂」のように、落ち着いた曲「ハートアンダーブレード」も差し込まれていて、まるで前半と対になっているようでした。

刻になっているというよりは、後半にはピアノやオルガンなどの楽器が使われていて、前半にはなかったサウンドのパラエティを持ち込んだという感じですね。このキスショット（10歳）との会

話のシーンって、映像的にもシリアスなのかギャグなのか、ちょっとどっちつかずのところがあつたじゃないですか。だから音楽もそこに合わせていうと。

——その後、本編は工場シーンに移り、ドラマツルギー、エピソード、ギロチンカッターの顔見せと、忍野メメの登場が描かれます。

「三人がかり」は6分半にも及ぶ曲になっているんですが、ここのシーンはメロディでうんぬんというのではなく、背景音に徹しました。今回の制作ではここがいちばん苦勞しましたね。完全にカットに合わせて作っていったのですが、6分以上も音を鳴らすのは初めての経験で。「尾石メモ」にもヒントはあったのですが、最終的に映像を見ながらあれこれ考えました。

——ギリギリまで作業していたそうですね。（スケジュールを）落とすと思いましたよ。バンドやオケのレコーディングを終えてからも、ダビングするまでずっといじってました。ここまでくと音楽ではなく演出の分野ですからね。僕がやってしまっているのかな？ という疑問を抱きながらの作業で、普段使わない顔を使った感じです。

——もはや音楽ではなく音効（SE）の領域だった？

そうですね。最近、アメリカのドラマとかにそうした手法の劇作が多くて、ヒューンとかビョーンとかずっと鳴っているような曲がありますけど、そういうことをやってみたいなとは思っていたんですよ。でも、いざやってみると難しかったですね。実音の音はもちろん、抽象音も効果さんがつけてくれるなかで、自分が音楽としてどこまで切り込んでいくかは本当に探り探りでした。

——やはり「尾石メモ」が息切れした後半では、神前さん発心のアイデアが増えているようで。

もちろん僕が独断で決めたのではなく、尾石監督や鶴岡音響監督、音楽プロデューサーらみんなでブレストしていった結果なんですよ。打ち合わせも後半はフラッシュアイデアをぶつけあうライブ感のあるものになっていましたね。それを実際に音楽していくときにはそれなりの苦労がありましたけども。

——ほかに、神前さん発心のアイデアはあったのですか？

後半のシーンで、「化物語」のオマージュを積極的に使ってみてはと言いました。「化物語」は「化物語」の前日譚であるという繋がりや、ファンサービス的な意味合いですね。例えば、忍野メメの語り

シーンと言えばカリンバを使った「修験道」（『化物語 音楽全集』収録）がすごく印象的だったので、「敵か味方か」はその変奏です。

——リズムが入って厚みが出た、クールなアレンジでした。

「交渉人」も以前、ブルースハープでやっていた曲をミュートトランペットでジャズっぽくアレンジしたものです。やっぱりカッコいい曲が似合いますよね、メメは。

——そして本作は「鉄血篇 エンドロール」で締めくくられます。

『化物語（I 鉄血篇）』自体、まだ何も始まっていないし、何かが解決したような段階ではないですよね？ だから今回のエンディングでは、特別に感動させたり盛り上げたりする必要を感じませんでした。むしろ「続く」という感じを出したくて、メインモチーフを軸にこれから話が動き出すぞという印象を与える曲を作っています。

——アバン、オープニング、前半、後半、そしてエンディング。改めて『化物語（I 鉄血篇）』の音楽を振り返ってみて、どんな印象を持ちましたか？

作っているときはそこまで気にしていませんでした。が、やっぱり、パートごとの特徴や流れとかはあり

ますね。特に羽川とキスショットは両方スカットでしたけど、湿度感やスケール感は明らかに違っていると思います。でも今日のインタビューで、この作品のポイントはアバンのインパクトにあるんじゃないかなと思いました。あの怪奇映画的なアバンがあったから、日常シーンでいくら陽気な曲が流れても、「きっとこのあと何かが起こる」という不安がつきまとうんですよね。原作にはいきなり火達磨から始まる描写やカラスを強調するような演出はなかったわけですから、わざわざ加えたということは、トータルをホラーな雰囲気にしたかったという尾石監督の意図なんですよね。

## アナログレコード制作にあたって

——ちなみに今回、劇伴の一部がアナログ盤になってリリースされますね。

録音はフルデジタルなんですけどね。24bit/96kHzで録りました。これは鶴岡音響監督の「せっかくの劇場版なので、できるだけいい音で音楽体験をしてほしい」という願いもあって実現したことです。生楽器を潤沢に使ってハイファイで録って、そ

してそれをあえてアナログにもするという。

——神前さんはカッティングの現場にも立ち会ったそうですが、アナログの音を聴いて、CD音源とは何か違いを感じましたか？

60～80年代の映画音楽をオマージュしていることもあって、今回の音源にはわざとスクラッチノイズなどを入れようかとも思ったんですけど、専門スタジオの最高の環境でレコードの音を聴くと、そうしたノイズで単なる再生機の問題だったんだなということがよくわかりました（苦笑）。パチパチ鳴るのはアナログのせいじゃなくて、あくまでレコード盤や再生機器の劣化の問題。実際、カッティングしたのレコードはまったくいい音でしたからね。ハイまできれいに伸びて、ワウフラッターもなくて。かなりクリアな印象でした。

——なかなかそこまでの再生環境を手に入れるのは一般の方には難しいと思いますが……。

そうですね（笑）。でもアナログの再生環境がある方には、ぜひアナログ盤も聴いてほしいですね。なんやかんや音楽が針を渡りし空気を渡っているんだという音楽の存在感が味わえるのは、アナログの特権だと思います。実は僕はレコードプレイヤーを持っていなかったの、これを機に購入しよ

うと思っています。（所有機材の）どこに繋いだらいいかな～？

——（笑）。夏に公開予定の『化物語（II 鉄血篇）』も楽しみにしています。

これから作ります。すでに脚本やコンテなどの資料はいただいております。（本インタビューの）数日後に、尾石監督たちとの打ち合わせがあるんですよ。

——またライブ感あふれる打ち合わせになるのでしょうか？

そうですね。今度も思いの丈をぶつけられたりぶつけたりしてきたいですね。3部作ならではの統一感とバリエーションを意識しつつ、次回はドラマツルギー、エピソード、ギロチンカッターが活躍しますし、キスショットの外見年齢も変わるの。いろいろ考えて頑張りたいと思います。

## プロフィール

### 神前 暁

こうさき・さとる……作曲家・音楽プロデューサー  
物語シリーズでは「化物語」「鉄血篇」「結物語（黒）」などの劇伴・OPを担当。

## TRACK LIST

01 三月二十八日	06 懇願
02 記憶	07 血
03 燃焼	08 あと気分
04 鉄血篇 タイトルバック	09 火達磨
05 一陣の風	10 ハートアンダーブレード
11 見られたくないもの	12 従僕
13 フルネーム	14 服従の証
15 噂	16 前振り
17 人間強度	18 三人がかり
19 友達	20 敵か味方か
21 劣情に近い感情	22 交渉人
23 ミッション	24 明日からの前途
25 三月二十六日	26 鉄血篇 エンドロール
27 瀕死	28 reprise
29 人外	

## MUSICIANS &amp; STAFF

作曲・編曲：神前 純 (MONACA)  
 高田龍一 (MONACA)  
 帆足正吾 (MONACA)  
 新渡 研

Chorus：比山実希史、渡部紗智子  
 Guitar：伊月雅博  
 Piano：松田真人  
 Bass：渡辺 等  
 Drums：佐野康夫  
 Flute・篠笛：高倉美保  
 Trumpet：小林 夫  
 Horn：藤田貴比古、室山敬光、山内研吉、松浦光秀  
 Strings：菅原光一・弦ストリングス

Recording & Mixing Engineer & ProTools Operator：近藤康司 (SIGN SOUND LLC)

Recording studio：Sound City  
 Mixing studio：Sign Sound Studio

Recording Co-ordination：みすみゆり (MONACA)

Mastering Engineer：斎藤祐司 (Sony Music Studios Tokyo)  
 Mastering Studio：Sony Music Studios Tokyo

音楽プロデューサー：山内英治

「傷物語」  
 劇伴音楽集  
 其ノ壹  
 鉄血篇  
 収録楽曲



## STORY

阿良々木暦：榎谷由史

キスショット・アセロラオリオン・ハートアンダーブレード：飯本真緒

真月 翼：堀江由衣

志野メロ：櫻井孝宏

## STAFF

原作：西尾維新『魯邦猫』(講談社 BOX)

キャラクター原案：VOFAN

総監督：新原規之

監督：尾石達也

脚本構成：奥宮明子・新原規之

キャラクターデザイン：渡辺明夫・守岡英行

作画監督：守岡英行・山村洋貴

メインアニメーター：下町純也・阿部純一郎・小原祐夫・今村 英

美術監督：飯島寿治

美術設定：民方京之

色彩設計：目比野仁

CGディレクター：真野慎也・桂家友久

VFXスーパーバイザー：笠原道敏

撮影監督：金澤孝幸・江藤真一郎

編集：松原悠希

音響監督：動物園英夫

音楽：神庭 秀

アニメーション制作：シャフト

## PRODUCTION STAFF

シナリオイラスト

夢の4人の高橋：守岡英行

ブックレット編集：真月明夫

デザイン(真月 翼)：[yui]、奥山明也([yui])、山口真幸([yui])

ライティング：本澤行人(ライトワークス)、中本泰治(ライトワークス)

奥山明也(ライトワークス)、羽田 光、村上悠貴、西島史郎

エンコーダー：白神光雄(MADICA)、千葉夢(MADICA)、夢の美月(MADICA)

オーケストラ：千真堂(MADICA)、夢の美月(MADICA)

制作協力：内閣省、藤原謙下、小野寺雄

セルシニアプロセッシング：三浦秀典、小野寺雄

演出：真崎和道、土村幸司、羽田和也

制作：志 茂子、松本順也、真崎 孝

プロデューサー：京上真実

協力：新原規之、大塚正光(シャフト)、奥山明也(シャフト)

西沢真哉(シャフト)、文倉美穂子(講談社)

石野幸治(講談社)、永井昌(講談社)

## MENU DESIGN

企画：真月明也(アマナスタジオ)

ディレクター：UKYO Inaba(MYAMON)

デザイン：HIGHO(MYAMON)

プロデューサー：渡辺明夫(アマナスタジオ)

「僕が勝ったら——お前はキスショットの  
右脚を返してくれる、でいいんだよね？」

「それでは始めるとしよう…」



「それ以上やったら——人間じゃなくなる」



「僕は五百年生きておるが、そんな人間、寡聞にして知らんぞ」

「僕は——本当に人間に戻れるのか？」



「あ——阿良々木くん！ まだ諦めちゃ駄目！」



「見ておるのではない、たわけ者ども」




Ⅱ 熱血篇  
傷物語


2016年8月19日公開

1. 本編：OTS-HD Master Audio 5.1ch(96KHz/24bit) 2. 本編：OTS-HD Master Audio 2.0ch(96KHz/24bit) 3. オーディオコメンタリー：OTS STEREO	APPROX.63min.	1 巻	16:9 HD シネマスコープ 1920×1080p (一部特殊映像 HD ワイドスクリーン 1920×1080i)	 DTS the Symbol and DTS-HD are registered trademarks of DTS, Inc.
特典映像： リニア PCM STEREO(48KHz/24bit)(一部 48KHz/16bit)	MPEG-4 AVC	COLOR		

- このディスクは、プレーヤーに挿入後、自動的に本編の再生を開始します。
- このディスクは、チャプターメニューでチャプター選択操作をすることができます。
- このディスクは、本編再生中にプレーヤーまたはリモコンの操作により、“ポップアップメニュー”を呼び出すことができます。  
詳しい操作方法は、プレーヤーの取扱説明書をご確認ください。
- このディスクには、コピーガード信号が記録されています。プレーヤーからの映像出力をビデオデッキなどを経由して再生すると、コピーガード信号の影響で映像が乱れる場合があります。プレーヤーの映像出力は、直接テレビモニターにつないで再生して下さい。
- このディスクは、パソコンによっては正常な動作をしないことがあります。
- くわしい再生上の取り扱いについては、ご使用になるプレーヤーなどの取り扱い説明書をおわせてください。



ブルーレイディスク (BD-ROM) は高品位の画質や音声を記録した新世代光ディスクです。  
BD-ROM 対応プレーヤーで再生してください。



この CD を、著作権法で認められている権利者の許諾を得ずに、①賃貸業に使用すること、②個人的な範囲を超え  
る使用目的で複製すること、③ネットワークを通じてこのCDに収録された音を送信できる状態にする事を禁じます。

【鑑賞上の注意】

- 視聴する時は、明るい場所では、画面に目を近づけすぎないようにして下さい。●覆れている時や暗視不足の時は、視聴を避けてください。●ヘッドホンを使う時は、はじめからボリュームを上げすぎないで下さい。また、大音量で長時間聴いて聴かないで下さい。
- ＜光の刺激による発作について＞ごくまれに強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返す画面を見たりしていると、一時的な筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状が起きることがあります。このような症状があらわれたら、「画面にあらず眼を転じて下さい」といいます。また、「症状が収まらないうちに電源を切り、安静にしてください」といいます。
- ＜こんなときはすぐに視聴を中止する＞次のような時は、すぐに視聴を中止して下さい。視聴を中止しても治らないときは、医師の診察を受けて下さい。●めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状を感じた時。●目、耳、手、腕など、体の一部に不快感や、痛みを感じた時。
- このビデオグラムは、光・色などの映像に関し、現行のテレビ用の表現ガイドラインに準拠しておりませんのでご了承下さい。

【取扱上の注意】

- ディスクは両面鏡、指紋、汚れ、キズ等を付けないようにお取り扱い下さい。●ディスクが汚れた時は、乾いた布で内周から外周に向かって放射状に軽くふき取って下さい。ペンジンや静電気防止剤などは絶対に使用しないで下さい。●ディスクは両面鏡、鉛筆、ボールペン、油性ペン等で文字や絵を書いたり、シール等を貼付しないで下さい。●むも割れや変形、または些差割等や破損したディスクは非常に危険ですので絶対に使用しないで下さい。

【保管上の注意】

- 直射日光の当たる場所や、高温、多湿の場所には保管しないで下さい。●ご使用後、ディスクは必ずプレーヤーから取り出し、専用ケースに入れて保管して下さい。●ケースの上に重い物を置いたり、落としたりすると、ケースが破損し、ケガをする場合がございます。

●この商品には、一般家庭における私的再生に用途に限って販売されています。従って有償・無償に関らず、権利者の書面による事前の承認を得ず、貸与・複製・公衆送信・上映等を行うことを禁止致します。

株式会社アニプレックス [www.aniplex.jp](http://www.aniplex.jp) (PC・携帯対応)

株式会社アニプレックス  
【ご購入いただいた商品に関するお問い合わせ】アニプレックスカスタマーセンター  
メールによるお問い合わせ：[www.aniplex.co.jp](mailto:www.aniplex.co.jp)  
電話：03-6541-1174(平日 10時～18時) 11月 10日



名古屋南東/横浜/大阪/アニプレックス・シャフト  
© 2016 Aniplex Inc. ANZX12201

